

Tu Botonera

En estos desafíos te proponemos que personalices tu botonera de sonidos.

BOTONES DE VERDAD

DESAFÍO

Hacer que los botones se vean como los botones reales (de un tablero o un videojuego antiguo).

MANOS A LA OBRA

Paso 1

Descargar la imagen

Buscá en Internet una imagen de algún botón y descargala en tu celular, por ejemplo:



MANOS A LA OBRA

Paso 2

Agregar la imagen al proyecto

1. Presioná sobre los 3 puntos 
2. Seleccioná la opción **Image** (Imagen).
3. Presioná sobre el botón **+** de la parte inferior izquierda.
4. Seleccioná sobre **Add Image** (Agregar imagen) y buscá la imagen descargada en tu celular.
5. Elegí un nombre para la imagen y seleccioná **Guardar**.

MANOS A LA OBRA

Paso 3

Utilizar la imagen en el botón

1. Seleccionamos el botón que queremos modificar.
2. Entre las propiedades buscamos y seleccionamos **Background resource** (Recurso para el fondo).
3. Aparecerá un listado con todas las imágenes que hayamos agregado al proyecto. Elegí la que quieras utilizar.
4. Para que el tamaño del botón se adapte al tamaño de la imagen podés configurar la propiedad **width** (ancho) y **height** (alto) con el valor **wrap_content**.

Video

Si se te complicó importar la imagen o utilizarla en los botones, podés mirar el siguiente video:

https://www.evelia.unrc.edu.ar/ensenaryAprenderEnLaVirtualidad/wp-content/uploads/2021/07/Proyecto_1_Botones_de_verdad.mp4

SONIDOS PERSONALIZADOS

DESAFÍO

Hacer que los botones reproduzcan sonidos grabados.

MANOS A LA OBRA Paso 1

Conseguir los sonidos

Para conseguir sonidos para tu aplicación podés buscar un banco de sonidos en internet, por ejemplo:

- <https://www.findsounds.com/typesSpanish.html>
- <http://www.sshhtt.com/>

También podés grabarlos con tu teléfono usando otra aplicación.

MANOS A LA OBRA Paso 2

Agregar archivo de sonido al proyecto

1. Presioná sobre los 3 puntos 
2. Seleccioná la opción **Sound** (Sonido).
3. Presioná sobre el botón **+** de la parte inferior izquierda.
4. Seleccioná sobre **Add Sound** (Agregar sonido) y buscá el sonido que quieras agregar.
5. Elegí un nombre para el sonido y seleccioná **Guardar**.

MANOS A LA OBRA Paso 3

Agregar un componente MediaPlayer al proyecto

Buscá y agregá el componente **MediaPlayer** con el nombre "reproductor".

Video

Si se te complicó importar el sonido o encontrar el componente correcto, podés mirar el siguiente video:

https://www.evelia.unrc.edu.ar/ensenaryAprenderEnLaVirtualidad/wp-content/uploads/2021/07/Proyecto_1_Sonidos_personalizados.mp4

MANOS A LA OBRA Paso 4

Programar

Usá los bloques del componente MediaPlayer para que se reproduzca el sonido al presionar el botón.

 Los bloques de este componente son varias, en este caso nos interesan dos:

 : para cargar un sonido que hayamos agregado previamente al proyecto.

 : para reproducir el sonido que cargamos.

 ¿Cómo hay que combinarlos para que funcione la botonera? ¡No te olvides de completar todos los espacios de los bloques!

TEXTO A LA CARTA

DESAFÍO

Agregar un botón para que el celular “diga” una frase escrita por quien usa la aplicación.

MANOS A LA OBRA Paso 1

Agregar un nuevo botón

 ¡Esto ya lo hiciste antes!

MANOS A LA OBRA Paso 2

Agregar un elemento para escribir texto

 El elemento de la interfaz que permite ingresar texto se llama **TextEdit** (texto-editar).

MANOS A LA OBRA Paso 3

Indicarle al sintetizador de voz que use el texto ingresado.

 ¿Dónde está la información del texto ingresado? ¿Cómo hacíamos para indicarle al sintetizador el texto lo que tenía que decir? ¿Podemos combinar ambas?

 Recordá que el bloque para usar el sintetizador de voz se completa en dos lugares: uno con el sintetizador y otro con el texto que queremos que diga.

 Para obtener al texto ingresado, usamos un bloque de **View** (Vista). Tené presente que “obtener” en inglés se dice **“get”**.

🤔 ¿Se te ocurre cómo combinarlos? ¡No te olvides de completar todos los campos!

PERSONALIZACIÓN

MANOS A LA OBRA

Lookeá tu aplicación

- 🔍 Podés controlar el tamaño de los botones con la propiedad **size**.
- 🔍 Podés cambiar el color del texto de los botones. Con **style** podés ponerlo en negrita (**bold**) o cursiva (**italic**).
- 🔍 Podés cambiar el color de los botones con **background color** (color del fondo).
- 🔍 Para cambiar el fondo de la aplicación, tenés que poner todos los elementos de la interfaz adentro de uno de disposición (**Layout**), y cambiarle el fondo, ya sea por una imagen (igual que hiciste con los botones) o por un color sólido. ¿Qué propiedades vas a necesitar para esto?